

## MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN MONOPOLI BIOLOGI MATERI KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SMP

Nurmiati<sup>1</sup>, Zulkarnain Gazali<sup>2</sup>

<sup>1&2</sup>Jurusan Pendidikan Biologi, Universitas Nahdlatul Wathan Mataram,  
Indonesia

E-mail : [nurmiati08@yahoo.com](mailto:nurmiati08@yahoo.com)

**ABSTRAK:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media pembelajaran monopoli biologi pada materi klasifikasi makhluk hidup dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SMP. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian deskriptif kuantitatif yang berorientasi pada pengukuran motivasi belajar siswa. Teknik analisis data menggunakan skor motivasi. Teknik pengambilan data menggunakan angket motivasi belajar siswa. Sampel pada penelitian ini sebanyak 64 siswa kelas 7 SMPN 14 dan SMPN 17 Mataram yang diambil menggunakan teknik purposive sampling. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa, media monopoli biologi dapat membangun motivasi belajar siswa pada aspek minat terhadap pembelajaran, kemandirian dalam menjawab soal dan keberanian mengungkapkan pendapat.

**Kata Kunci:** Media Monopoli, Motivasi.

**ABSTRACT:** This study aims to determine the application of biology monopoly learning media on the material classification of living things in increasing motivation to learn junior high school students. This study uses a descriptive quantitative research approach that is oriented towards measuring student learning motivation. Data analysis techniques using motivation scores. Data collection techniques using student learning motivation questionnaire. The samples in this study were 64 grade 7 students of SMPN 14 and SMPN 17 Mataram taken using purposive sampling technique. Based on the results of the study it can be concluded that, biology monopoly media can build student motivation on aspects of interest in learning, independence in answering questions and the courage to express opinions.

**Keywords:** Monopoly Media, Motivation.

### PENDAHULUAN

Motivasi belajar menurut Winkle (2007) ialah keseluruhan daya penggerak psikis di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar itu demi mencapai suatu tujuan. Menurut Mc. Donald (dalam Djamarah, 2008) motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya *filling* dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Perubahan energi dalam diri seseorang itu berbentuk suatu aktivitas nyata berupa kegiatan fisik. Karena seseorang mempunyai tujuan tertentu dari aktivitasnya, maka seseorang mempunyai motivasi yang kuat untuk mencapainya dengan segala upaya yang dapat ia lakukan untuk mencapainya.

Motivasi belajar mempunyai peranan penting dalam mendorong semangat belajar siswa, sehingga siswa mempunyai energi yang banyak untuk melakukan kegiatan belajar. Motivasi belajar tidak hanya memberikan kekuatan pada daya upaya belajar, tetapi juga memberikan arah yang jelas. Motivasi merupakan salah satu determinan penting dalam belajar, para ahli sukar mendefinisikannya, akan



tetapi motivasi berhubungan dengan; 1) arah perilaku; 2) kekuatan respon (yakni usaha) setelah belajar siswa memilih mengikuti tindakan tertentu; dan 3) ketahanan perilaku, atau berapa lama seseorang itu terus menerus berperilaku menurut cara tertentu (Yamin, 2007).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMPN 14 dan SMPN 17 Kota Mataram, siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari materi klasifikasi makhluk hidup. Hal ini juga dirasakan oleh guru mata pelajaran IPA di SMP yang menyatakan bahwa guru merasa kesulitan untuk menjelaskan dan memberikan pemahaman terhadap materi klasifikasi makhluk hidup kepada siswa. Salah satu penyebabnya ialah, materi yang cukup luas dan terkesan membosankan. Selain itu, kesulitan belajar siswa juga disebabkan kurangnya inovasi dan variasi metode maupun media pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Sehingga, minat dan motivasi belajar siswa kurang untuk mengikuti proses pembelajaran di kelas. Adanya kesulitan-kesulitan tersebut, disebabkan kurangnya inovasi dan variasi metode maupun media pembelajaran dalam pengajaran yang digunakan oleh guru. Dalam hal ini, media pembelajaran sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran biologi. Media pembelajaran dapat membangkitkan rasa senang, gembira, dan mempengaruhi semangat siswa, memantapkan pengatehuan siswa, dan menghidupkan proses pembelajaran (Allukmana, 2015; Munandi, 2008).

Magfiroh (2016) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar guna memperjelas makna pesan yang disampaikan melalui proses tersebut. Jadi berdasarkan pengertian media pembelajaran tersebut dapat disimpulkan bahwa sarana/penghubung antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa dalam suatu pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

Media pembelajaran dapat diaplikasikan ke dalam suatu proses pembelajaran yang dapat membantu penyajian materi yang disampaikan oleh guru lebih jelas dan mudah dipahami, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, mengatasi sikap pasif, sehingga siswa menjadi lebih semangat dan mandiri dalam proses belajar dan memberi pengalaman yang sama terhadap materi belajar (Sutirman, 2013).

Untuk mengatasi kesulitan tersebut, peneliti berasumsi agar suasana pembelajaran biologi menyenangkan, walaupun materi-materi biologi memiliki cakupan sangat luas dan banyaknya istilah-istilah latin, agar lebih mudah dipahami, dapat diwujudkan dengan menggunakan suatu permainan. Permainan dalam suatu pembelajaran biasanya disebut dengan *ice-breaker*. Permainan (games) adalah setiap kontens antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula (Sartikaningrum, 2013).

Permainan dalam suatu proses pembelajaran bertujuan untuk membuat suasana belajar lebih dinamis, menyenangkan dan penuh semangat. sehingga tujuan belajar dapat dicapai secara efektif dengan suasana yang menyenangkan walaupun materi yang dibahas banyak dan sulit. Permainan yang dimaksud



sebaiknya digunakan sebagai satu kesatuan dalam proses pembelajaran, bukan hanya untuk mengisi waktu kosong atau sekedar permainan biasa. Permainan dalam proses pembelajaran diharapkan mampu membangkitkan antusias siswa dan kerjasama antar siswa.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian deskriptif kuantitatif yang berorientasi pada pengukuran motivasi belajar siswa kelas VII menggunakan media pembelajaran monopoli biologi pada materi klasifikasi makhluk hidup. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan angket motivasi belajar siswa. Data hasil perhitungan persentase motivasi belajar menggunakan statistik deskriptif kuantitatif dengan merujuk kriteria yang ditampilkan pada Tabel 1.

**Tabel 1. Interpretasi Persentase Motivasi Belajar.**

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi
80-100	Sangat Tinggi
66-79	Tinggi
56-65	Sedang
40-55	Rendah
30-39	Sangat Rendah

Sumber: Arikunto, 2008.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Data motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media monopoli biologi dapat dilihat pada Tabel 2 dan Tabel 3.

**Tabel 2. Data Motivasi Belajar Siswa Sebelum dan Setelah Pembelajaran Menggunakan Media SMPN 17 Mataram.**

No.	Aspek yang Dinilai	Nilai Rata-rata		Persentase (%)	
		Sebelum	Setelah	Sebelum	Setelah
1	Tekun mengerjakan soal	4.53	4.67	90.75	93.33
2	Ulet dalam menghadapi kesulitan	4.48	3.85	85.32	77.19
3	Minat terhadap pembelajaran	3.63	4.57	72.72	91.43
4	Kemandirian untuk menjawab soal	3.87	4.31	77.42	86.25
5	Dapat mengungkapkan pendapat	3.76	4.28	75.16	86.25
Rata-rata Keseluruhan		4.05	4.33	80.27	86.76

**Tabel 3. Data Motivasi Belajar Siswa Sebelum dan Setelah Pembelajaran Menggunakan Media SMPN 14 Mataram.**

No.	Aspek yang Dinilai	Nilai Rata-rata		Persentase (%)	
		Sebelum	Setelah	Sebelum	Setelah
1	Tekun mengerjakan soal	4.55	4.45	91.11	89.17
2	Ulet dalam menghadapi kesulitan	3.72	4	74.44	80
3	Minat terhadap pembelajaran	3.52	4.20	70.44	84.11
4	Kemandirian untuk menjawab soal	3.91	3.96	78.27	79.37
5	Dapat mengungkapkan pendapat	3.67	4.02	73.52	80.47
Rata-rata Keseluruhan		4.05	3.87	77.56	82.62

Berdasarkan Tabel 2 dan Tabel 3 di atas, hasil penilaian kuesioner motivasi siswa SMPN 17 Mataram, hanya pada aspek ulet dalam menghadapi



kesulitan yang mengalami penurunan dari 84,32% menjadi 77,19%. Hasil tersebut ketika dikonversikan ke tabel interpretasi perhitungan motivasi belajar mengalami penurunan yaitu dari kategori sangat tinggi menjadi tinggi. Sedangkan data motivasi siswa SMPN 14 Mataram hanya pada aspek tekun mengerjakan soal yang mengalami penurunan yaitu dari 91,11% menjadi 89,17%. Hasil tersebut ketika dikonversikan ke tabel interpretasi perhitungan motivasi belajar mengalami penurunan 1,94% tetapi masih dalam kategori sangat tinggi.

Hal ini terjadi karena, dalam proses pembelajaran yang telah dilakukan ketika permainan monopoli biologi, ada beberapa siswa yang tidak mempersiapkan diri sebelumnya karena lupa membawa resume yang sudah diberikan sebelumnya, adapun buku yang mereka miliki tidak selengkap materi yang ada di resume. Karena resume dibuat sesuai dengan materi yang ada di monopoli biologi. Sehingga ketika mereka mendapatkan pertanyaan dari kelompok lain mereka cenderung cepat menyerah dan lebih memilih membayar denda. Sedangkan 3 aspek penilaian yang lain yaitu minat dalam pembelajaran, kemandirian menjawab soal dan berani mengungkapkan pendapat mengalami kenaikan persentase dari kategori tinggi menjadi sangat tinggi.

Selain itu, secara keseluruhan aspek penilaian baik nilai persentase atau nilai rata-rata masing-masing mengalami peningkatan dari 80, 27% menjadi 86,76% untuk hasil motivasi belajar siswa SMPN 17. Data tersebut termasuk kategori sangat tinggi dengan kenaikan persentase hasil motivasi belajar sebesar 6,49%. Sedangkan hasil motivasi belajar siswa SMPN 14 Mataram secara keseluruhan terjadi peningkatan dari 77,56% menjadi 82,62%. Hasil tersebut ketika dikonversikan ke tabel interpretasi perhitungan motivasi belajar mengalami peningkatan dengan dari kategori tinggi menjadi sangat tinggi, dengan persentase kenaikan hasil motivasi belajar sebesar 5,06%.

Hasil penelitian ini sesuai dengan teori yang disebutkan oleh Arsyad (2009) tentang salah satu manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar yaitu media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi langsung siswa dengan siswa, dengan lingkungannya. Selain itu proses pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan membuat siswa lebih bersemangat dalam melakukan proses pembelajaran, sehingga pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Hal itu terlihat selama proses pembelajaran berlangsung siswa sangat antusias dalam belajar.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran monopoli biologi yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa baik siswa SMPN 17 Mataram maupun siswa SMPN 14 Mataram.

## **SARAN**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti menyarankan untuk dilakukan penelitian lanjutan yaitu mengukur prestasi belajar siswa menggunakan media monopoli biologi.



---

### UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih terutama ditujukan disampaikan kepada pihak-pihak yang membantu pelaksanaan penelitian.

### DAFTAR RUJUKAN

- Allukmana, R. (2015). *Keefektifan Media Permainan Monopoli terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTs Negeri 1 Semarang*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Arikunto, S. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Djamarah, S. B. (2008). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Magfiroh, A. (2016). *Efektivitas Penggunaan pada Materi Sistem Ekskresi sebagai Media Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMAN 11 Semarang*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Munandi, Y. (2008). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Sartikaningrum, R. (2013). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Sutirman. (2013). *Media dan Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Winkle, W. S. (2007). *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi.
- Yamin, M. (2007). *Profesionalisasi Guru dan Implementasi KTSP*. Jakarta: Gaung Persada Press.

